

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci utama menentukan kualitas manusia. Proses pendidikan manusia dimulai sejak dalam buaian hingga liang lahat. Pendidikan manusia diperoleh dari keluarga (informal), kemudian berlanjut ke formal yaitu sekolah. Pendidikan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Manusia dalam hidupnya dituntut belajar terus menerus. Hal tersebut tercermin dari konsep pendidikan yaitu *Long Life Education*. Aktivitas belajar yang diharapkan, bahwa siswa dituntut aktif mengikuti pembelajaran yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada kenyataannya, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih banyak yang menerapkan *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan hanya berperan sebagai pendengar dalam proses pembelajaran. Padahal proses pembelajaran yang diharapkan yaitu proses pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered*). Siswa aktif mencari tahu, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Guru dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator dan motivator.

Dari pernyataan di atas, maka guru harus menyiapkan tahap perencanaan dengan baik dan benar. Menurut Zain (2009) dalam jurnal yang berjudul “Strategi Pembelajaran Aktif Implementasi dan Kendalanya di dalam Kelas” berpendapat “tahap perencanaan yang menjadi kunci utama adalah pemilihan strategi yang tepat, supaya siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan bermakna.”

Dengan penerapan strategi *Cooperative Learning* diharapkan siswa mampu berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran

yang ingin dicapai. Strategi *Cooperative Learning* yang bervariasi dapat dijadikan referensi guru untuk mengajar, sehingga pembelajaran akan lebih menarik, materi mudah dipahami, pembelajaran lebih bermakna dan hasil belajar akan maksimal

Dalam pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran IPS, materi pembelajaran sangat banyak dan menuntut siswa untuk menghafal. Hal itu mengakibatkan siswa merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada kegiatan yang dilakukan siswa saat pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus pintar memilih strategi pembelajaran, agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang banyak materi menghafalnya.

Berdasarkan nilai UAS IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran tahun 2015/2016, nilai rata-rata kelas III adalah 68. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kurang dari KKM IPS yaitu 70. Dari hasil wawancara, hal tersebut terjadi karena dalam pembelajaran IPS guru hanya menerapkan strategi pembelajaran yang monoton yaitu ceramah. Dalam menyampaikan materi, guru masih sering menggunakan metode ceramah. Padahal dengan ceramah siswa akan mudah bosan, karena konsentrasi siswa hanya bertahan beberapa menit saja, dan siswa yang duduk di belakang sering tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS masih rendah, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran tahun 2015/2016.

Dari uraian di atas, maka dalam pembelajaran IPS perlu menerapkan strategi yang menuntut siswa aktif, sehingga pembelajaran tidak monoton dan hanya mendengar penjelasan dari guru. Jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih bermakna, dan hasil belajar akan meningkat.

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan membandingkan strategi pembelajaran *Team Quiz* dengan *Two Stay Two Stray*. Strategi *Team Quiz* adalah strategi untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerjasama kelompok dengan cara yang menyenangkan berbentuk kuis (Hamruni 2012:176). Sedangkan *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada suatu kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain (Isjoni 2010:79). Keduanya merupakan

strategi yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran. Maka penelitian ini berjudul “**Studi Komparasi Strategi *Team Quiz* dengan *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran Tahun 2015/2016.**”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*).
2. Strategi yang digunakan kurang bervariasi.
3. Hasil belajar IPS yang belum optimal (sesuai indikator keberhasilan).

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini sangat penting, agar penelitian ini dapat terarah dan tidak jauh menyimpang dari masalah yang sebenarnya. Adapun pembatasan masalah tersebut adalah :

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III Siti Khadijah dan III Siti Aminah SD Muhammadiyah Terpadu Masaran tahun 2015/2016.
2. Strategi pembelajaran yang akan dibandingkan yaitu strategi *Team Quiz* dengan *Two Stay Two Stray* untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran tahun 2015/2016.
3. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar IPS. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pokok bahasan jenis-jenis pekerjaan dan semangat kerja.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalahnya yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara strategi *Team Quiz* dengan *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran tahun 2015/2016?
2. Manakah strategi yang lebih besar pengaruhnya antara strategi *Team Quiz* dengan *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran tahun 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui perbedaan pengaruh antara strategi *Team Quiz* dengan *Two Stay Two stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran tahun 2015/2016.
2. Mengetahui strategi yang lebih besar pengaruhnya antara strategi *Team Quiz* dengan *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Terpadu Masaran tahun 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan nilai IPS siswa materi jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan strategi *Team Quiz* dengan *Two Stay Two Stray* dan memberikan sumbangan informasi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Melatih siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memberi masukan kepada guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi.
- 2) Dapat menambah pengetahuan mengenai strategi pembelajaran *Team Quiz* dan *Two Stay Two Stray*.
- 3) Membantu mengatasi permasalahan guru dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran IPS.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Membantu meningkatkan mutu pembelajaran khususnya IPS.
- 2) Memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh ilmu pengetahuan dalam praktik penelitian secara langsung dengan memanfaatkan teori-teori yang didapat di bangku kuliah dan telaah kepustakaan.